任天堂 ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY
ひっさつどうじょうやぶり
必殺道場破り™
SEI-1A

取扱説明書

sigma

このたびはシグマ・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「必殺道場破り」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に必ず、この「取扱説明書」をお読みください。なお、この「取扱説明書」は大切に保存してください。

使用上の注意

①このカセットには、メモリバックアップ機能が付いています。データの保存を確実にするために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON、OFFすると、保存されているデータが消えてしまうことがあります。

②強いショックを与えたり、分解しないでください。

③シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油で拭かないでください。また、端子部に手を触れたり水に濡らさないようにしてください。

④極端な温度条件下での使用や保存は、避けてください。

⑤テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。

⑥長時間ゲームをするときは健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

⑦ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

必殺

目次

1. 道場統一への序章
目指すは、
道場の制覇・統一！

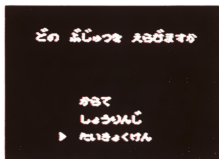
この国は、東の果てに位置するとても豊かな国。昔はその豊かさ故に、たびたび他国から攻められていた。当時の国王は他国からの侵略に対し、武道の達人たちを集め警備にあたらせたという。その結果、国は平和になったかにみえたのだが…。

武道家たちが道場を持つようになると、今度は自分の武道が最強だと信じる武道家たちの間で、激しい勢力争いがはじまった。

争いの末、いくつもの武道がこの国から消えていった。現在この国に伝承されている武道は、乱世を生き抜いた12の武道のみ。いずれも優れた武道だが、１種類の武道だけでは国を守ることはできない。異なる武道の長所を合わせて、より大きな力を得るためには、道場の統一が必要だ。

いま道場の統一を目指し、１人の若者が立ち上がる！

2.スタート/セーブ&コンティニュー

カセットを正しくセットしてから、電源を入れてください。オープニング・ストーリーの後、タイトル画面になります。

●はじめからスタートする

タイトル画面で「かいし」を選んでAボタンを押します。武道選択画面になりますから、主人公のスタート時の武道を「空手・少林寺・太極拳」の中から1種類だけ選んでください。次に主人公のパラメータ(初期値)を振り分け、最後に主人公の名前を入力すればゲームがはじまります。

●パラメータの振り分け方

それぞれのパラメータにカーソルを合わせ、Aボタンでポイントアップ、Bボタンでポイントダウン。振り分けが終ったら「けってい」にカーソルを合わせAボタンを押します。

●名前入力の仕方

＋字ボタンで文字を選び、Aボタンで決定。間違った時は、Bボタンを押せば前の文字に戻ります。

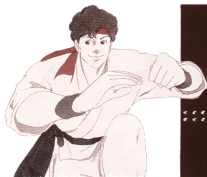
●セーブの方法

自分の道場に戻り、メッセージの後で画面右上に表示されるコマンドの中から「セーブ」を選びます。「セーブしていいですか？」と聞かれたら、「はい・いいえ」で答えてください。

●ゲームの続きをする

前回セーブしたところから続けてゲームをする時は、タイトル画面で「ぞっこう」を選んでください。セーブした道場の前から続きができます。

3.パラメータについて

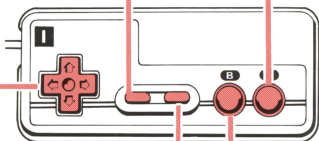
主人公の能力を決定するパラメータは、「体力の最大値・攻撃・防御・腕前」の4種類。プレイヤーが自分で考えて、ポイントを振り分けることができます。ポイント数は、状況に応じて変化します。振り分け方は、初期値の振り分け方と同じです。

●パラメータの説明

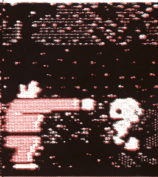
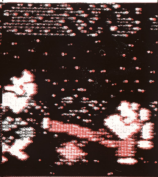
体力の最大値	主人公の最大体力。戦闘中は画面左上にパワーメータで表示されます。
攻撃	敵に与えるダメージの大きさ。
防御	敵の攻撃を弱める能力。
腕前	技などの命中率。
素早さ	攻撃を仕掛ける速さ。（主人公のこのパラメーターにはポイントを振り分けることはできません）

4. コントローラーの基本操作法

＋字ボタン
主人公の移動や、カーソルの移動。

セレクトボタン
使用しません。

Aボタン
コマンドの決定、メッセージの送り。

スタートボタン
ゲーム中にポーズをする時に使います。

Bボタン
コマンドの解除・キャンセル。

主人公が歩けるのは、道になっている部分だけです。上や下へ行くには、曲がり角で止まって＋字ボタンの上(または下)を押します。また、建物の入り口の前に立ち、＋字ボタンの上を押すと、中に入れます。

●戦闘時のコントローラーの操作法

ジャンプ	かがむ	右移動
＋字ボタン 上	＋字ボタン 下	＋字ボタン 右

★ジャンプと右移動(または左移動)を同時に押すと、斜

★武具を使用する武道は、Aボタンが上段攻め、Bボタ

戦闘時操作一覧表

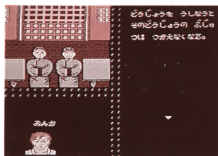
＋字ボタン 上 と Aボタン	＋字ボタン 上 と Bボタン	Aボタン
ジャンプしながらパンチ	ジャンプしながらキック	中段パンチ

左移動	主にパンチ	主にキック
＋字ボタン 左	Aボタン	Bボタン

めにジャンプします。
ンが、下段攻めになります。

Bボタン	＋字ボタン下 と Aボタン	＋字ボタン下 と Bボタン
中段キック	かがみパンチ	かがみキック

5.道場統一への準備

スタート時の主人公は、はじめに選んだ1種類の武道しか使えません。道場を破るとその道場の武道が修得でき、専用の武具を購入すれば使えるようになります。

主人公は自分の道場が破られると、その道場で修得した武道は使えなくなり、すべての道場を失うとゲームオーバーです。所持金が0でも、ゲームオーバーになりません。

●キミの道場の前からスタートだ。

自分の道場では、画面右上にコマンドが表示されます。自分がしたいコマンドを選んでください。

ただし、「修行」と「訓練」はどちらか一方、1回のみ。しかも、敵を1組以上倒してからでないと実行できません。

●定期&緊急連絡！

道場主たちの動きは弟子が密偵となって調べ、定期的に情報をもってきます（定期連絡）。

また、主人公が外出している間に道場破りが現れると、弟子が知らせに来ます（緊急連絡）。

一定の時間内に駆けつけて返り討ちにすれば、その道場を守ることができます。

●コマンド

修　行▶主人公のパラメータがアップします。ポイント数は、身に着けている武具のランクによって変化します。

訓　練▶その道場の弟子のパラメータがアップします。

情　報▶勢力マップを見ながら、以下のことについての情報が入手できます。

勢　力：敵道場主の最新の動き。

道場主：各道場主のパラメータ。（勢力マップ上から見たい道場主を＋字ボタンで選びます）

道　場：各道場のパラメータ。

自　分：主人公のパラメータ。
（体力についてはMAX値。現在値は「道場主」で見れます。）

作　戦：弟子の作戦や意見。

おわり：情報を聞くのをやめます。

セーブ▶現在のゲーム状態をセーブします。

移　動▶移動モードに移ります。

6.道場統一への道のり

情報を検討して攻める道場を決めたら、その道場がある場所まで移動・侵略します。

自陣以外では、流れ者や敵道場の弟子が主人公の行く手を阻みます。これらをすべて倒さないと、敵の道場まで行くことはできません。

●闘いの手順

敵に出会うと自動的にメッセージ画面になり、その闘いで使う武道を選んだらストリートファイトがはじまります（1度選ぶと、その闘いの間は変更できません)。1回の戦闘で1人、または2人の敵と闘います。2人の敵と闘う場合は、1人目を倒してから次の敵と闘います。

左上のメーターが主人公の残りパワー。右上は敵の残りパワーです。パワーメーターが0になったり、逃げる(戦闘画面の外に出る)と負けになります。

●ストリートファイトの結果

流れ者が負けると、流れ者はお金を置いて逃げていきます。次からは主人公の味方となって、他の道場主が通りかかったら闘いを挑みますが、その道場主に倒されてしまうと、今度はその道場主に寝返ってしまいます。また、流れ者を倒しても裏流派は修得できません。

自陣以外の町で他の道場の弟子を倒しても、その町にある道場を破らない限り、その町を自陣にすることはできません。

パワーメーターが0で負けた時はゲームオーバー、パワーメーターが残っているうちに逃げ出した時はその敵に出会う直前の画面に戻されます。

7.いざ!道場破り!

邪魔者を撃破し、目指す道場に着いたら、次はさらに困難な道場破りがはじまります。ただし、道場主が他の道場破りと対戦中の時は追い返されます。闘い方は勝ち抜き戦方式。まずは弟子、次に師範代、最後に道場主との対戦です。

道場内での戦闘は、画面が2画面分スクロールします。スクロールが止まってから画面の外に出ると、逃げたことになり負けてしまいます。道場以外の場所での戦闘は、画面がスクロールしません。

●新たな武術の修得

道場破りに成功すると、その道場の武道が修得できます。町の武具店でその武道専用の武具を購入すれば、実際に戦闘で使うことができます。また、道場主を完全に倒したら巻物が手に入ります。巻物にはそれぞれの武道の重要なヒントが書かれていて、他の道場を破る場合に役立ちます。

●道場・入門料の入手

道場破りに成功すれば、その道場は主人公のもの。その道場の弟子たちが再入門し、主人公は入門料を手に入れることができます。さらに現在持っている道場にも１人ずつ弟子が入門してきます。

8．町の説明

道場のまわりには、民家や酒処、武具店、療養所などがあり、小さな町になっています。民家や酒処では、ゲームを進める手がかりや流れ者の情報を教えてくれます。主人公の道場がある町は、マップの1番下の段の真ん中です。

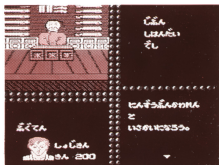
●治療について

闘ってダメージを受けると、左上のパワーメーター(体力)が減っていきます。戦闘中に残りの体力が少なくなった場合は、ブザーで教えてくれます(敵に近づいていったり、攻撃している時はブザーが鳴りません)。

治療は1ポイント体力を回復するのに、金5かかります。所持金が少ないと、所持金分だけ応急処置することになります。また、敵陣の療養所では、自陣の2倍の金が必要です。

●武具

スタート時の主人公は、はじめに選択した武道(空手・少林寺・太極拳のうち１種類)の｢梅｣の武具(弟子も｢梅｣、師範代は｢竹｣)を身につけています。｢特上、松、竹｣の武具を身につけたい時は、武具店で購入してください。

修得した武道の武具は、その道場のあるブロックの武具店で購入できます（修得していない武道の武具は購入できません)。武具は購入と同時に装備し、古いものは店が引き取ります。

武具の値段	特上	松	竹	梅
	金5000	金2500	金1000	金500

武具(武器や防具)を購入して身に着けると、攻撃力や防御力が増加します。

9．ゲームを楽しむために

1アクション・テクニックだけでゲームを進めようとしてもダメ。情報コマンドを活用しましょう。（たとえば、どこの道場が弱いか、どの道場主がどの道場を攻めているか…などなど）

2１度通った道は覚えておきましょう。自分だけのマップを作ってみるのもいいでしょう。

3修行や訓練は大切です。他の道場とのバランスを考えて、キャラクターを鍛えましょう。

4ゲームをクリアした後でも、タイトル画面で新たに「開始」を選べば各道場の配置が変わりますし、はじめに選ぶ武道を前回と違った武道にすれば、また違った趣向でゲームが楽しめます。（ゲームの途中でも「開始」を選べば、はじめからやり直すことができます）

●最後に

他の道場主も主人公と同じように修行をし、弟子を鍛え、ケガをしたら治療をし、そして道場破りにでかけます。道場主が道場にいない時を狙って攻めるのもいいし、治療する前の弱った身体の時に道場破りを仕掛けるのもいいでしょう。ただし、他の道場主たちも同じようなことを狙っていますから、自分のコンディションを万全に保ち、適度に弟子たちを鍛えながら、ゲームを進めましょう。

10.12人(にん)の武道家(ぶどうか)たち

紅(べに)サソリ　岩鉄入道(がんてつにゅうどう)　闇(やみ)の一刀斎(いっとうさい)

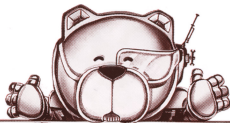
人斬(ひとき)り市(いち)　熊殺(くまごろ)しのタツ　ジャッキー・リー

手裏剣

棍棒

太極拳

山猫ハヤテ　マダムチャーシュー　肉弾フーマンチュー

かまいたち　夜叉姫　仏の昇龍

sigma

シグマ商事株式会社
〒150 東京都渋谷区渋谷1-17-1